NES-ZE-ESP

TO THE EARTH™

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

LIBRO DE INSTRUCCIONES

*Este video juego solo puede ser utilizado con el NES-Versión Española
(modelo : NESE-001)

Gracias por elegir el cartucho TO THE EARTH™ de NINTENDO®. Es necesario poseer la pistola Zapper™ para jugar con él.

Resumen del Juego

Estamos en el año 2050. La Tierra ha caído víctima de un ataque bacteriológico de los malvados Raggosians. La raza humana se enfrenta al peligro de extinción. Tu misión: pilotar tu nave espacial, la "Tempest", hasta la Tierra y soltar un agente especial antibacteriológico para neutralizar el ataque de los Raggosians. No será una tarea fácil. Para obtener la fórmula adecuada de dicho agente, deberás ir a Urano, Saturno, Júpiter y la Tierra para obtener ciertos compuestos minerales. Los Raggosians harán todo lo posible por impedir que logres tu objetivo. ¡Debes salvar a la Tierra! ¡Buena suerte!

Por favor, lee con atención las instrucciones contenidas en este manual para asegurar un correcto manejo del juego, y guárdalas después para futuras referencias.

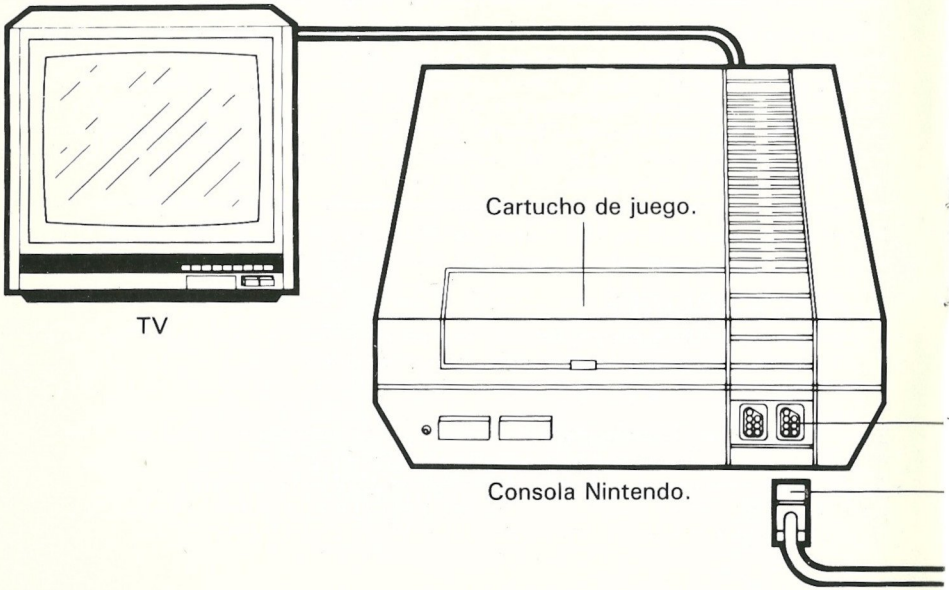
1. PRECAUCIONES

1) Este es un cartucho de alta precisión. No debe ser almacenado en lugares demasiado calientes o fríos. No lo golpees ni lo dejes caer. No lo desmontes.
2) Evita tocar los conectores, y no dejes que se ensucien o humedezcan, ya que esto podría dañar tu juego.
3) No lo limpies con bencina, aguarrás, alcohol u otros disolventes similares.
4) Guarda el cartucho en su funda protectora cuando no lo uses.
5) Lee cuidadosamente el manual de instrucciones de la pistola Zapper.

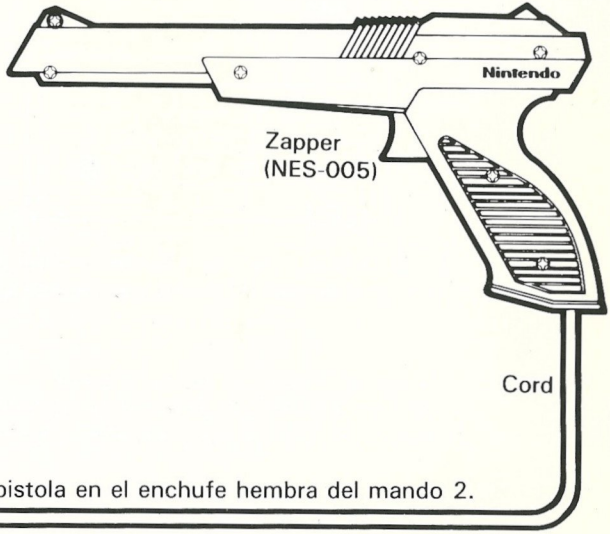
Nota: En interés de la mejora del producto, las especificaciones y diseño de Nintendo Entertainment System están sujetos a cambios sin notificación previa.

©1989 Nintendo

2. CONECTANDO LA PISTOLA ZAPPER A LA



CONSOLA NINTENDO



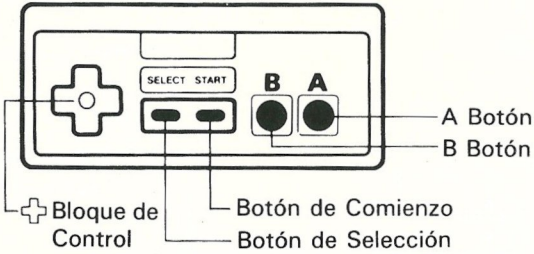
— Enchufe hembra.

— Clavija.

Inserta la clavija de la pistola en el enchufe hembra del mando 2.

3. NOMBRES DE LAS PARTES DEL MANDO DE CONTROL E INSTRUCCIONES DE MANEJO.

Mando 1



Mando 1 — El botón de comienzo pausa el juego.
La pistola Zapper conectada al enchufe del mando 2 es usada para comenzar el juego y para disparar a las naves enemigas.

Pausa: Si deseas parar el juego, Pulsa el botón de Comienzo del mando 1. Púlsalo de nuevo para seguir jugando.

4. DISPARANDO LA PISTOLA

Alcance hasta el objetivo: aproximadamente 1,80 mts.

* Depende también del tamaño de tu televisión.

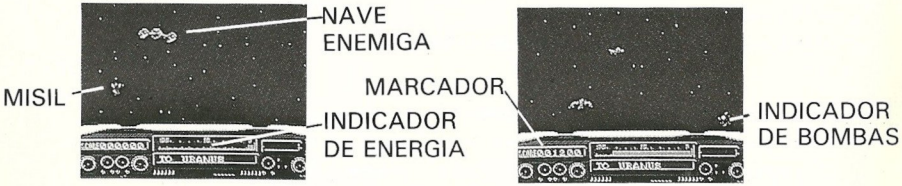
Ajustando la pantalla de televisión.

* La pantalla debe tener ajustados correctamente el brillo y el contraste, ya que de lo contrario los disparos no darán en el blanco.

Comenzando/Continuando el juego

* Pulsa el gatillo de la pistola para comenzar. Si pierdes toda tu energía, la pantalla dirá ''CONTINUE'' (Continuar). Pulsa el gatillo y comenzarás de nuevo en el nivel donde estabas.
  Nota: solo puedes continuar el juego 2 veces.

5. COMO JUGAR

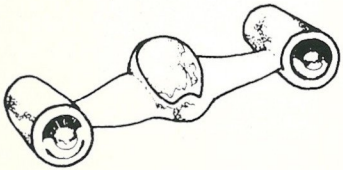


* Tu objetivo es destruir tantas naves enemigas como sea posible, y destruir los misiles que los enemigos te disparan a tí.
* Ganas energía extra cuando destruyes a una nave enemiga. Pierdes energía si eres alcanzado por algún objeto o si disparas y fallas.
* Si pierdes toda tu energía, has perdido.
* Si destruyes suficientes naves enemigas seguidas cuando tu energía está al 100%, serás recompensado con una bomba. Si posees una bomba, será señalado en la esquina inferior derecha de la pantalla. Disparando a ese indicador con la pistola activarás la bomba, que destruirá a todos los enemigos de la pantalla (excepto los jefes enemigos del final de cada nivel).

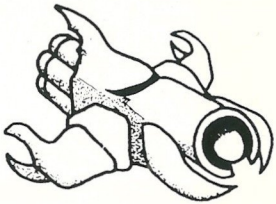
* Ocasionalmente, una nave aliada cruzará la pantalla y la letra E aparecerá en el ángulo inferior izquierdo. Si disparas rápidamente a la E, tu energía se incrementará, pero si disparas a la nave aliada entonces perderás energía.
* Cuando aparece un cometa, dispáralo y serás recompensado con un escudo de fuerza. Este Escudo de Fuerza te protegerá de los misiles de muchos enemigos. El color del tablero de mandos cambiará con cada impacto, y cuando esté rojo esto querrá decir que tu escudo de fuerza sólo resistirá un impacto más.
* En la parte inferior de la pantalla, aparece tu destino. Cuando lo alcanzas, encontrarás a un Jefe Enemigo, que requerirá muchos más impactos y más habilidad que un enemigo normal para ser destruído.
* El indicador de nivel muestra cuántos minerales especiales has obtenido, lo que equivale a cuántos niveles has atravesado.

6. ENEMIGOS, JEFES Y OTROS OBJETOS

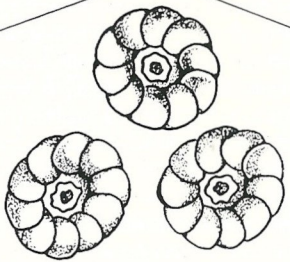
NIVEL 1



ZOOMER



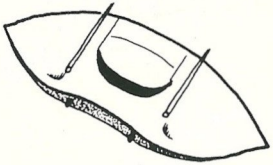
PIRANHA



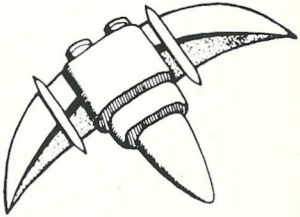
El jefe del primer nivel, Tri-opticon, sólo te dará problemas. Sus tres segmentos giran a la vez que atacan.

TRI-OPTICON

NIVEL 2



MANTA

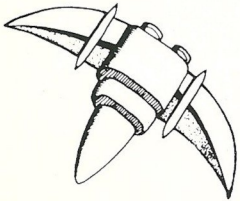


TRICEPTOR

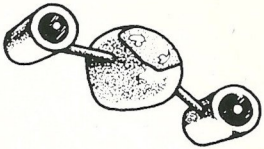
Zambuka gira como un torbellino cuando ataca. Tendrás que encontrarlo para destruírlo.

ZAMBUKA

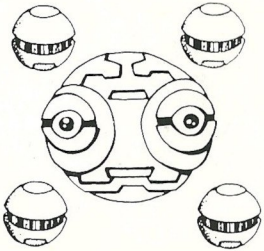
NIVEL 3



CRESCENT FIGHTER



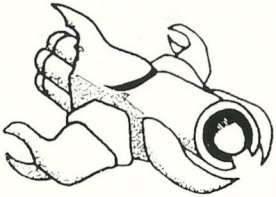
ZIPPER



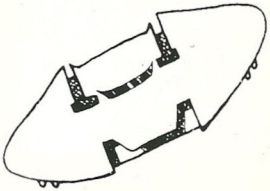
Gyron es un robot de defensa gigantesco. Sus cuatro mini-satélites orbitan a su alrededor.

GYRON

NIVEL 4



SCRAMBLER



FOILER

No se sabe mucho sobre Némesis. Es el líder de las fuerzas defensivas de los Raggosians, así que será muy difícil de derrotar.

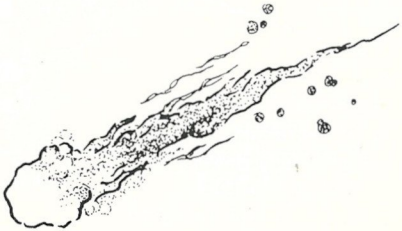
NEMESIS

OTROS OBJETOS

BOMBA LASER

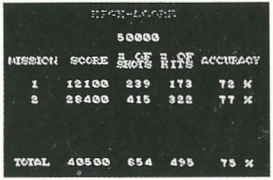
HIPER-MISIL

ASTEROIDE



COMETA

Al final de cada nivel y al final del juego, aparecerá una pantalla estática, en la que se señalarán la puntuación, el número de disparos, aciertos, y porcentaje de precisión de cada nivel y de la totalidad del juego. También aparece la puntuación máxima. (Nota: la puntuación máxima se borra cuando se desconecta el juego)



PUNTUACION

Las puntuaciones se acumulan así:

Nave enemiga..... 100 puntos X Nivel

Jefe Enemigo..... ??? puntos

CONSEJOS PARA JUGAR MEJOR

* Aprende las pautas que siguen los enemigos al atacar. Si los conoces bien, podrás anticiparte a sus movimientos.
* No dispares más veces de las necesarias, ya que esto reducirá tu energía.
* Guarda tus bombas para cuàndo haya muchos enemigos en la pantalla.

Nintendo®

Printed in Japan